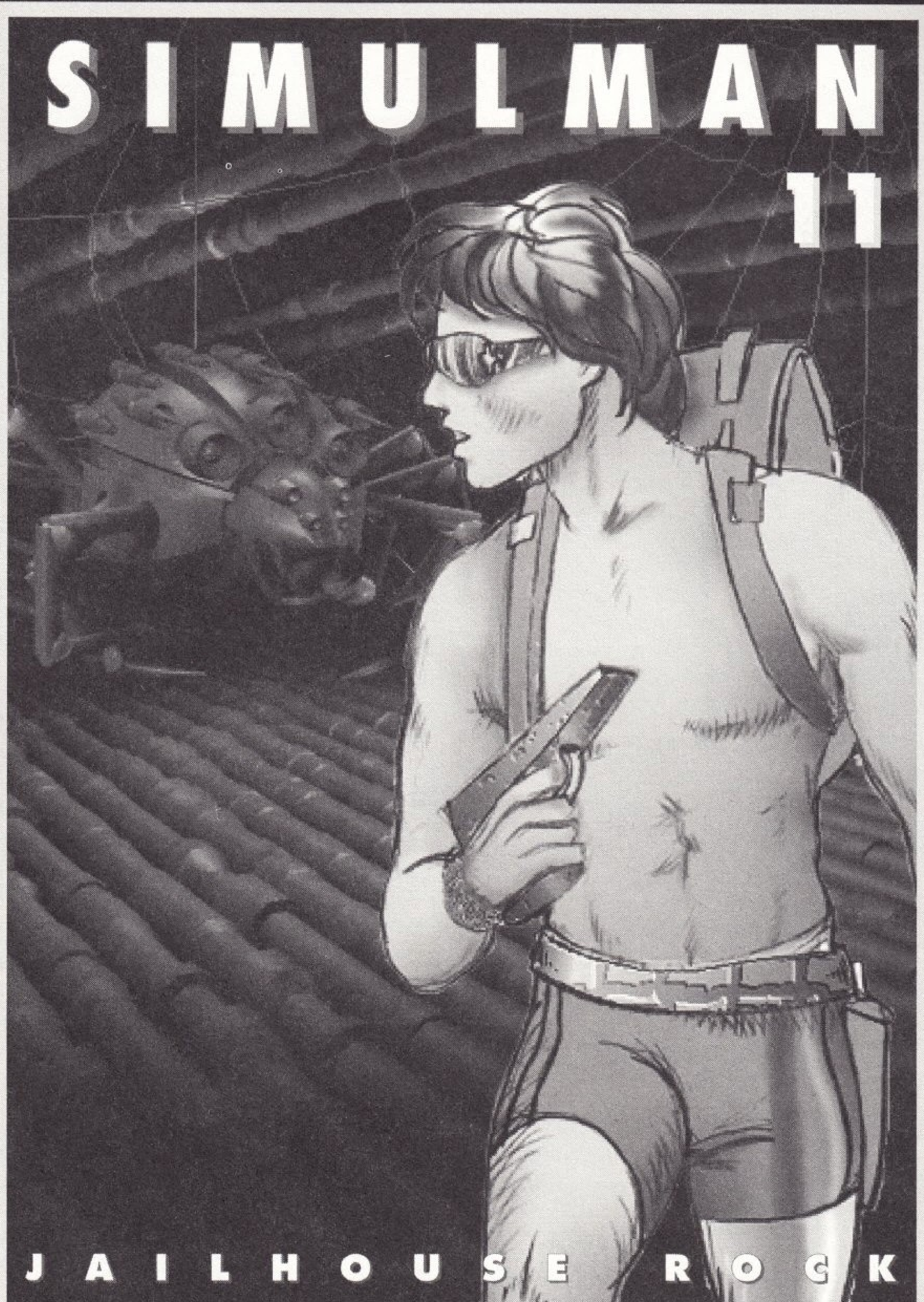
L'AGENTE DELLA REALTA' VIRTUALE



Simulman © 1994 Francesco Carlà

SIMULPOSTA

Finalmente è quasi primavera! Non se ne poteva più di freddo e giornate piovose.
Cari amici, oltre all'arrivo della bella stagione vorremmo che festeggiaste con noi il primo compleanno del nostro eroe interattivo: l'agente della realtà virtuale Simulman.
E' stato un anno bellissimo, fatto di interazione all'interno delle pericolosissime Doors e di casi non proprio simulati da risolvere, sempre in compagnia dell'amico Cactus.
Be', allora: Buon Compleanno Simulman!
Now, prima di passare al piccolo prologo, dobbiamo darvi un'importantissima notizia: *le serie della Simulmondo Adventures da questo mese si prenderanno una pausa di riposo per poi riprendere le uscite regolari il prossimo settembre.*
Ci siete rimasti male?
Non preoccupatevi, in edicola continueranno ad uscire le ristampe dei nostri videogiochi, in modo che chi dovesse essere in ritardo avrà modo di raggiungere gli altri.
Ora che ve l'abbiamo detto, stanno per venirci i lacrimoni agli occhi. Sigh, sigh...
Ma eccoci ripresi immediatamente dal momento di estrema commozione, per parlarvi dell'avventura di questo mese. "Jailhouse Rock" è la Door di massima sicurezza da dove Simulman sospetta partano gli ordini per i peggiori crimini commessi in città. Sotto false spoglie, il nostro agente, si dovrà infiltrare all'interno del carcere virtuale...
Passiamo ora alla "edicola Simulmondo".
A 9.900 Lire le Simulmondo Adventures:
Tex il mito interattivo n° 12 "La mano rossa" ; Dylan Dog l'indagatore interattivo n°17 "Il cimitero dimenticato"; il numero 3 dell'Uomo Ragno in "Destino incrociato".
Inoltre in edicola le ristampe n° 6 delle Adventures e la ristampa della Simulmondo Classic n°4 e n°5 e l'inedito della Simulmondo Classic n° 9 "Extasy" per Amiga & PC a 39.900 Lire.
salutoni e...

alla prossima

SIMULMAN
L'AGENTE DELLA REALTA' VIRTUALE
Pubbl. mensile n° 11
Francesco Carlà
presenta
JAILHOUSE ROCK
Una produzioneSimulmondo

di
Riccardo Cangini (Coord.)
Fabio Belletti
Natale Fietta
Terenzio Avantaggiato
Andrea Luiselli
Fabio Benfenati
Umberto Neri
Gian Luca Palazzi
Gian Luca Gaiba
Federico Croci
Andrea Bradamanti
Andrea Bonini
Lorenzo Grandi

è un prodotto interattivo di
SIMULMONDO s.r.l.
V.le B. Pichat, 28/A (BO)
© 1994 Francesco Carlà
Reg. Trib. Bologna n. 6106 del 1/06/1992
Sped. in abb. postale Gruppo III/70
Dir. Responsabile Francesco Carlà
Stampa Graficolor - Marzabotto (BO)
Distr. Messaggerie Periodici (MI)
ASSOCIATO USPI UNIONE STAMPA PERIODICA ITALIANA

INTERCITY NEWS

IL TV-TEL DELLA TUA CITTA'

Le Doors di massima sicuezza

Le ultime notizie dal mondo simulato

Il crescente aumento della criminalità e le maggiori possibilità di sfruttamento della tecnologia hanno portato alla creazione delle Doors di massima sicurezza. Queste sono nate per rispondere ai grandi problemi di sovraffollamento e gestione che presentano le normali prigioni. Grazie alla tecnologia virtuale è stato infatti possibile riuscire a ricreare all'interno di una Door, una qualunque situazione ambientale, anche quella di un penitenziario. Ai naturali vantaggi che questa permette, vi sono però da contrapporre problemi legati a fattori psicologici. Alcuni studi effettuati su "cavie umane" hanno infatti dimostrato l'insorgere di gravi problemi emotivi per la lontananza fisica dal proprio corpo, se questa è prolungata nel tempo. Si è tentato di ovviare all'inconveniente inserendo all'interno delle Doors, Aree di Ricreazione, dove però, dopo poco tempo, alle varie attività di svago inizialmente programmate, si sono sostituiti momenti in cui i detenuti hanno la possibilità di scaricare tutta la loro ira e tensione. La situazione in queste aree è divenuta sempre più critica e spesso se ne perde il controllo. Per poter accedere alle Door di Massima sicurezza ad Intercity si è progettato un nuovo tipo di Nicchie di Viaggio chiamato Nicchie di Reclusione e siglato ET-6000 che, regolata da un apposito Timer comandato direttamente dal codice della Matrice Virtuale, si differenzia dalle precedenti nicchie di viaggio soltanto nei comandi d'uscita. Il detenuto viene fatto accomodare in una di queste nicchie che viene sucessivamente chiusa. Si programma poi la Matrice virtuale con i dati relativi al periodo di reclusione in modo che l'apertura avvenga solo dopo che il detenuto abbia sconta-

Sciolte le delegazioni di control-

...azione dèlle mento e gestione ch
presentano le norma
...alla te

LINEA CALDA

CONSIGLI E AIUTI SULL'AVVENTURA:
Potete chiamare allo **051/252954, dalle 16 alle 18, dal lunedì al venerdì** per qualsiasi aiuto tecnico sul gioco che avete acquistato. Vi risponderà un tester che metterà a vostra disposizione la sua esperienza di gioco. Il tecnico controllerà che sia arrivata la vostra registrazione gratuita; se si, potrete chiedere qualunque consiglio e aiuto sul gioco

PROBLEMI TECNICI E DISCHI DIFETTOSI:
Chiamate agli orari della linea calda specificando subito che chiamate per problemi tecnici e NON per consigli sul gioco (questi ultimi li potrete chiedere solo dopo due settimane dalla spedizione della cartolina). Se il tecnico non riesce a risolvere il vostro problema per telefono, vi chiederà di inviare il disco per posta (insieme a 2.000 Lire in francobolli per contributo spese). Inviate solo il disco difettoso senza il resto della confezione, specificando chiaramente il difetto e il vostro indirizzo completo. Allegate, se ancora non lo avete fatto, la cartolina di garanzia per la registrazione gratuita. I dischi pervenuti senza rispettare le procedure descritte, non verranno presi in considerazione.

IMPORTANTE PER CHI POSSIEDE UN COMPUTER PC
I nostri dischetti sono rigorosamente controllati riguardo la presenza di VIRUS. Per evitare il contagio del dischetto da un computer infetto, proteggete il disco prima di inserirlo nel drive del computer. Per proteggere il disco bisogna aprire la finestrella in alto a destra: bisogna cioè poterci vedere attraverso.

VERSIONE PC

PER FARE PARTIRE IL GIOCO

La versione PC é giocabile solamente su Hard Disk e necessita di circa 4 Mb liberi dello stesso. Funziona con MS-DOS dalla versione 3.3 e DR-DOS 6.0 in poi, e necessita di macchine con almeno 640k di memoria base.
L'avventura é dotata di un programma di installazione guidata che consente di installare facilmente il gioco su Hard Disk.

SEGUITE PUNTO PER PUNTO LE SEGUENTI ISTRUZIONI:

1) Se avete già installato l'avventura su Hard Disk, saltate al punto (8); se non l'avete già installata leggete attentamente dal punto (2) in poi.

2) Inserire il dischetto e digitate **A:** (oppure **B:** se il drive da $3^{1/2}$ é riconosciuto come B:), e premete [ENTER] (oppure INVIO).
3) Scrivete **INSTALL** e premete [ENTER] (oppure INVIO).
4) Se compaiono delle bandierine colorate, selezionatene una per scegliere la lingua dell'avventura, altrimenti proseguite.
5) Scegliete l'opzione **INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO**.
6) Seguite passo per passo le operazioni che vi vengono suggerite dal video. Qualora la memoria dell'Hard Disk o della RAM fosse insufficiente, il programma vi avviserà a proposito.
7) Una volta completata la fase di installazione, saltate al punto (9).
8) Scrivete **C:** [ENTER] **CD ** [ENTER] **ACTION** [ENTER].
9) Scegliete l'opzione **GIOCA** per iniziare l'avventura corrente tra tutte quelle installate, oppure **DISINSTALLA** per eliminarla dall'Hard Disk. Se desiderate interagire con un'avventura precedentemente installata, scegliete prima l'opzione **CAMBIO GIOCO CORRENTE**, selezionate l'avventura desiderata (che diverrà quella corrente) e poi scegliete l'opzione **GIOCA**. Qualora la memoria RAM libera fosse insufficiente, il programma vi consentirà di eseguire ugualmente il gioco, modificando temporaneamente la configurazione del PC.

ATTENZIONE: SIA DURANTE L'INSTALLAZIONE CHE DURANTE LA PARTENZA DEL GIOCO, DOVETE ESSERE NEL DOS E NON IN PROGRAMMI DI SHELL.

IL PROGRAMMA PUO' DARE DEI PROBLEMI SE VIENE FATTO GIRARE CONTEMPORANEAMENTE A UN GESTORE DI MEMORIA ESPANSA (COME L'EMM386 O IL QEMM).

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

Dopo aver selezionato l'opzione **GIOCA** compare un menù MANAGER, dal quale è possibile iniziare l'avventura dal principio oppure caricarne una precedentemente salvata. È inoltre presente un'opzione **CONFIGURA** che consente di abilitare o escludere le musiche, gli effetti sonori e i dispositivi di puntamento (mouse e joystick). Se ci dovessero essere dei problemi durante l'avventura, si consiglia di disabilitare le musiche. Premendo il tasto **ESC** in una qualunque fase dell'avventura, è possibile richiamare il menù MANAGER per salvare o ricominciare l'avventura dal principio ed eventualmente modificarne la configurazione; scegliendo l'opzione **RITORNO AL GIOCO** si potrà poi tornare nell'avventura. Nella fase arcade è possibile spostare il protagonista anche tramite il mouse (se è abilitato), semplicemente muovendo il puntatore nel punto desiderato e premendo il tasto sinistro, mentre con il tasto destro il protagonista può cambiare stanza quando il puntatore è su un passaggio (uscite, porte, passaggi laterali) o interagire quando il puntatore è su un interuttore (switch).

LEGGETE ATTENTAMENTE IL VIDEOMANUALE, CONTIENE INFORMAZIONI PIÙ DETTAGLIATE SUL FUNZIONAMENTO DELL'AVVENTURA.
ALLA FINE DELLE ISTRUZIONI SONO INDICATI I TASTI PARTICOLARI.

VERSIONE AMIGA

PER FARE PARTIRE IL GIOCO

Il programma gira solo su macchine con almeno 1Mb di memoria. Il programma può presentare problemi in fase di LOAD/SAVE della partita su macchine con solo 512k di memoria CHIP.

ATTENZIONE: SE SI VERIFICANO PROBLEMI DURANTE IL CARICAMENTO, STACCARE GLI EVENTUALI DRIVES ESTERNI.

Per partire, inserire il dischetto e accendere il computer: il programma si avvia automaticamente. É possibile anche installare il programma su Hard Disk. Per installarlo, accendere il computer e non inserire il dischetto fino a quando non compare il Work-Bench. A questo punto cliccare sull'icona del disco. Nella finestra appena aperta dovrebbe comparire l'icona di un cassetto: dovrete spostare quest'ultima nella finestra della directory su cui volete installare il gioco. Da questo momento, per giocare, bisogna entrare nella directory selezionata e premere sul cassetto. Nel cassetto si trova l'icona del gioco, premere su quest'ultima.

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

All'inizio vi viene offerta la possibilità di partire subito con l'avventura o leggere il VIDEOMANUALE. Per effettuare la scelta, spostate, tramite mouse o joystick, il puntatore su una delle due scelte e premete il tasto di fuoco per il joystick o il tasto sinistro nel caso del mouse. Per sfogliare il VIDEOMANUALE si agisce su PAG. PRECEDENTE e PAG. SUCCESSIVA. Per far partire il gioco, premere su INIZIO GIOCO.

RIASSUNTO DEI TASTI PARTICOLARI DURANTE IL GIOCO ARCADE

PC & AMIGA

SPAZIO	permette di selezionare l'eventuale arma a disposizione
P	mette il gioco in pausa
ENTER	mostra un testo di aiuto relativo alla situazione
U	mostra tutte le uscite e interazioni della stanza
I	richiama lo status e l'inventario del protagonista

<u>tasto abilitato solo per PC</u>

H	mostra un riassunto dei comandi (Help)

<u>tasti funzione abilitati solo per AMIGA</u>

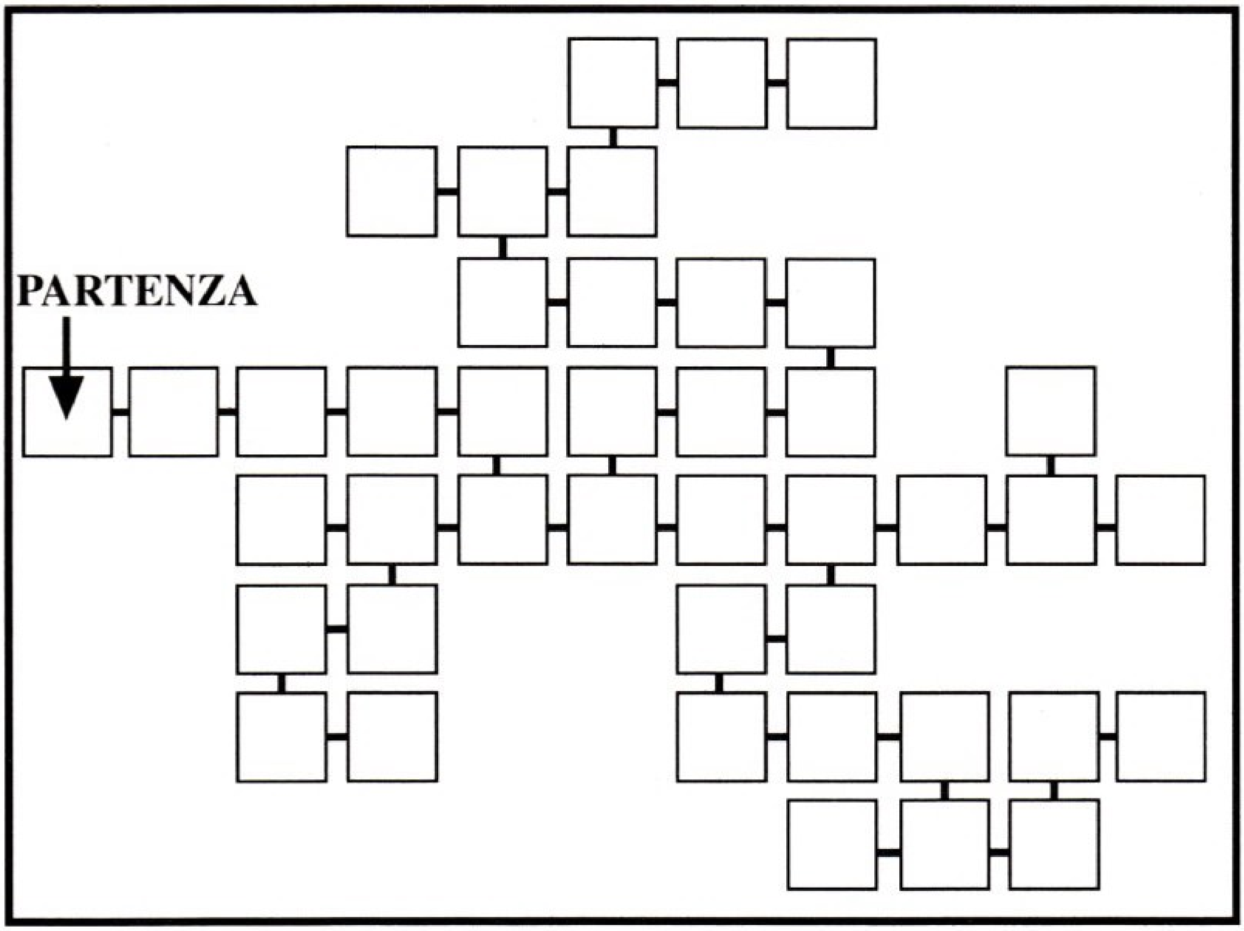
L	Carica una situazione di gioco salvata precedentemente
S	Salva una situazione di gioco

GIOCANDO SU DISCHETTO NELLA VERSIONE AMIGA, CON LA FINESTRELLA DI PROTEZIONE APERTA, IL SALVATAGGIO PUO DARE DEI PROBLEMI.

LA SOLUZIONE DEL NUMERO PRECEDENTE

SOLUZIONE SIMULMAN 10

1) - Andare all'uffico di Cactus e leggere le informazioni sul monitor.
2) - Andare alla casa di Vivian.
3) - Ora entrate nell'Arcade (Pentagram). Iniziate parlando con S. Christopher, interagite con le "nicchie di preghiera", interagire con il braciere virtuale che trovate nel portone, continuare a girare nell'Arcade fino a che S. Christopher non tenta di farvi uccidere.
4) - Uscire dall'Arcade.
5) - Andare all'ufficio di Simulman e chiedere informazioni su Grigor a Lib.
6) - Andare alla casa di Grigor e recuperare il Notepad
7) - Andare al Sexnet e liberare Cactus.
8) - Tornare in Arcade (Pentagram). Trovare Ambrosia e liberarla dopo aver azionato il meccanismo delle 5 torce spente, trovare S. Christopher che predica ai fedeli ed accusarlo. Inseguite S. Christopher fino alla sua macchina infernale...
9) - Epilogo finale.



RISTAMPE

RICORDATE!!!
Ogni mese, in tutte le edicole, trovate le RISTAMPE dei VIDEOGIOCHI SIMULMONDO ADVENTURES!!!

IN TUTTE LE EDICOLE, TROVATE GLI INEDITI

SIMULMONDO CLASSIC

E TUTTE LE RISTAMPE DEI NUMERI PRECEDENTI

IN EDICOLA ANCHE IL

SIMULMONDO DUO!

UNA GRANDE RACCOLTA DEI PERSONAGGI DELLA SIMULMONDO